CHANUDET Alexandre

GUIRAO Alexandre

# Rapport d’auto apprentissage (ANG) n°8

Objectif :

-Trouver un projet à long terme avec une démarche ingénieure et qui nous puisse nous de travailler les remarques du pôle MP3.

-Prendre connaissance du passeport européen

Ressources :

* Internet
* Connaissances personnelles
* Téléphone

Démarche :

Axe de recherche : La Motivation

Nous sommes en train de nous intéresser aux jeux « motivant » en nous axant plus précisément sur nos motivations intrinsèques afin de mieux comprendre ce qui, plus particulièrement, nous motive et ce qui pourrait être une piste à creuser par la suite dans l’auto-apprentissage des langues. Par rapport à la dernière séance nous avons trouvé de nouveaux jeux et affiné d’avantage les sources de motivation et testé deux types de jeux (en rouge) :

* Paris/Loterie
* Les serious game

En parallèle nous nous sommes intéressé au passeport européen et nous avons essayé de faire une version pour portable afin de pouvoir s’y référer n’importe et n’importe quand.

Pour l’objet nous avons continué ce que nous avions planifié en cherchant des smileys adaptés aux émotions que nous avions identifié.

Evaluation:

Pour démarrer, nous avons choisi de faire des paris sur certains événements sportifs et nous nous sommes rendu compte qu’il n’y avait pas vraiment de motivation puisque nous ne voulions pas miser d’argent.

Ensuite nous avons essayé un serious game et le principe nous a vraiment plu. En effet, nous avons testé différents jeux (kompany) sur différents supports tels que le pc où le smartphone. Le point fort de ces jeux est le réalisme des images 3D et l’impression de jouer en temps réel. Ces jeux ont la capacité de se décliner à de nombreux domaines même dans la formation professionnelle ou les phases d’embauche. Grâce à son processus motivant, le serious game nous semble être idéal pour aborder des domaines qui a priori nous ennuient.

En ce qui concerne l’objet, le travail n’a pas été très poussé puisque que nous avons uniquement cherché sur internet des smileys.

Nous avons remarqué qu’il nous ait assez difficile de nous positionner concernant la grille d’évaluation sans essayer d’interpréter.

Conclusion:

Les serious games représentent une piste à développer dans la mesure où le mécanisme motivant est particulièrement intéressant. Dans le cadre de l’auto-apprentissage de l’anglais, il existe déjà des jeux anglo-saxons très sympa qui facilitent le travail de mémorisation sans douleur.

Question :

On a vu les 3A bachoter leur toeic afin d’obtenir leur diplôme d’où la question suivante : Est-ce que le TOEIC est une valeur sure pour connaitre notre niveau ?